QUADRINHOS • PASSATEMPOS • CURIOSIDADES

Abril

RECREIO

27º Prêmio Abril de Jornalismo

• RECREIO • Revista do Ano

R$ 5,90
Ano 4 • Nº 179
14/8/2003

ISSN 1517-7467 12788/1
00179
9 771517 746002

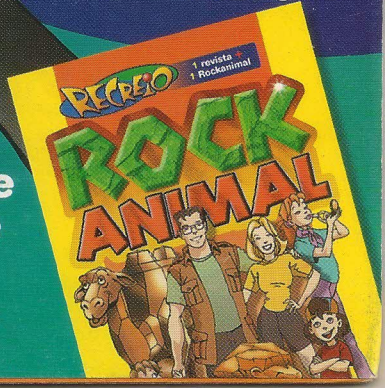
OZZY & DRIX

Esses heróis minúsculos viajam pelo corpo humano em um novo desenho da TV

CARACAL
Conheça o mais orelhudo dos felinos

GRÁTIS

Envelope-surpresa com:
- **1 ROCKANIMAL**
- **1 minigibi**



PARA BRINCAR
Monte um planador e teste sua habilidade de piloto

www.RECREIONLINE.com.br

Cole esta página numa cartolina. Depois, recorte e monte um porta-trecos para guardar o que quiser.

AlmapBBDO

dobre e cole

legenda:

------ dobre

corte

dobre e cole

dobre e cole

dobre e cole

www.toddynho.com.br

Toddynho. Agora em dois novos e deliciosos sabores.

AQUI TEM

4 CURIOSIDADES! **Coisas legais de saber**

6 TESTE **O seu corpo não pára!**
Você sabe como ele funciona?

8 NA TV **Ozzy e Drix**
Heróis em miniatura na TV.

10 CIÊNCIA **Defesas do corpo**
Saiba como elas protegem você.

12 GAMES **Pelos poderes de Grayskull!**
He-Man no Game Boy Advance.

13 PASSATEMPO **Enigma**
Descubra quem roubou a comida.

14 PROFISSÕES **Trabalhos malucos**
Veja algumas profissões nada comuns.

16 CINEMA **Segredos de bastidores**
As curiosidades de filmes e desenhos.

18 BICHOS **Parece um gatinho...**
Mas o caracal é uma fera!

22 PASSATEMPO **Cadê?**

24 PARA BRINCAR **Levante vôo**
Monte um planador de papel.

26 NATUREZA **Rios de gelo**
Conheça os gigantescos glaciares.

28 ERA UMA VEZ **O cuco e o galo**
Tatiana Belinky conta uma fábula russa.

29 **QUADRINHOS**

37 PASSATEMPO **Jogo dos sete erros**

39 PASSATEMPO **Labirinto**
Qual esquilo vai descer da árvore?

40 CORREIO @ **Seu espaço na RECREIO**

42 TIRINHAS! **Para rir**

CAPA: DIVULGAÇÃO (OZZY & DRIX) / © THE JETSONS AND ALL RELATED CHARACTERS AND ELEMENTS ARE TRADEMARKS OF AND © HANNA-BARBERA. WB SHIELD: ™ & © WARNER BROS.

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

QUEM É AMYR KLINK?

Anderson Buarque Caetano
Por e-mail

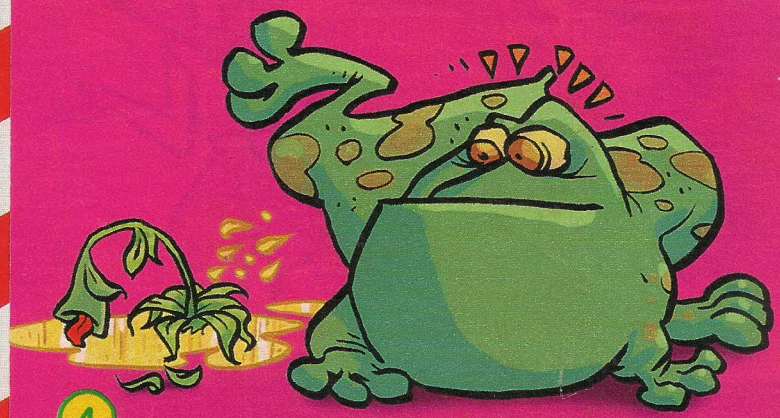
É um navegador brasileiro que fez, pela primeira vez, a travessia da África até o Brasil em barco a remo, sozinho. A viagem levou 100 dias. Ele também navegou em veleiro da Antártida até o Ártico e contornou o continente antártico. Seu desafio agora é fazer uma viagem até a China passando por antigas rotas de navegação.

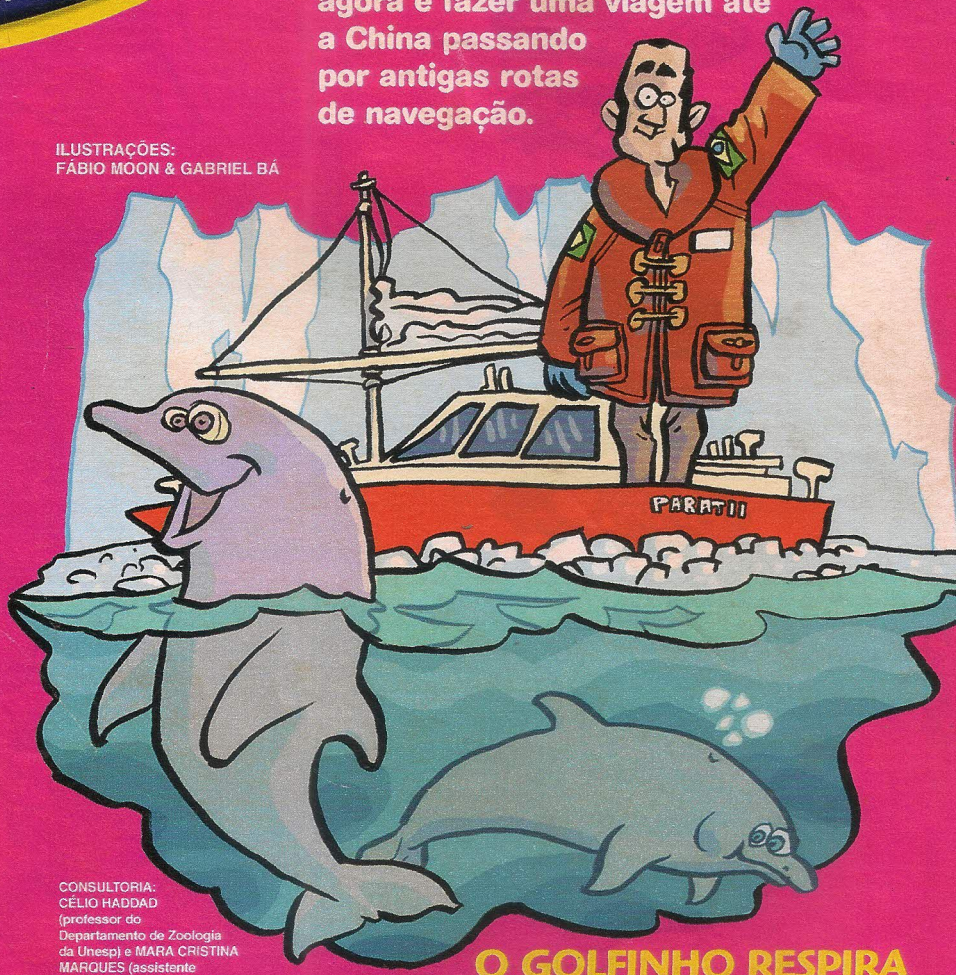
ILUSTRAÇÕES:
FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

O XIXI DO SAPO É VENENOSO?

Jorge
Por e-mail

Não. Mas esse animal pode ficar nervoso e urinar quando atacado. Assim ele assusta o agressor e também torna-se mais leve para fugir. O veneno do sapo está em bolsas na pele e, para que seja liberado, é preciso apertar essas bolsas. Ele é perigoso quando entra em contato com a boca, os olhos ou um machucado do inimigo. Os sapos são importantes para o equilíbrio da natureza, pois ajudam no controle de insetos e aranhas.





CONSULTORIA:
CÉLIO HADDAD (professor do Departamento de Zoologia da Unesp) e MARA CRISTINA MARQUES (assistente do setor de mamíferos do Zoológico de São Paulo).

O GOLFINHO RESPIRA DENTRO OU FORA DA ÁGUA?

Júlio César Oliveira
Bauru – SP

Esse mamífero sobe até a superfície para respirar. A narina dos golfinhos é um furo no alto da cabeça. Cada vez que respiram, eles trocam cerca de 85% do ar de seus pulmões, absorvendo bastante oxigênio. Por isso, conseguem ficar em torno de 20 minutos embaixo da água.

QUANTOS ANOS VIVE UM ELEFANTE? QUANTO DURA A GESTAÇÃO DELE?

Michel Pestana, 9 anos
Salvador – BA

O tempo de vida desse animal pode chegar a 100 anos. Mas alguns estudos dizem que os elefantes africanos têm uma média de vida menor, em torno de 50 anos. A gestação dura de 22 a 24 meses e a mamãe elefanta dá à luz um filhote por vez.

VOCÊ SABIA QUE...

A revista Pato Donald, lançada em 1950, é a publicação brasileira que está há mais tempo nas bancas?

QUAL O SIGNIFICADO DAQUELA ESTRELA ACIMA DA FAIXA DA BANDEIRA DO BRASIL?

Yuri Jordan Corrêa Martins
Itirapina – SP

O círculo azul na bandeira brasileira mostra o céu visto do Rio de Janeiro em 15 de novembro de 1889, data da Proclamação da República. A estrela acima da faixa branca, chamada de Spica, representa o Pará e lembra que parte do Brasil está acima do Equador, no hemisfério norte. Hoje a bandeira tem 27 estrelas, que correspondem a todos os estados brasileiros e ao Distrito Federal. Quando foi criada tinha apenas 21 estrelas, pois o número de estados era menor.

TESTE

Será que você sabe... COMO SEU CORPO FUNCIONA?

1 Quem leva oxigênio para todas as células do nosso corpo é o:

- A Sangue.
- B Pulmão.
- C Coração.

2 Para que serve o suor produzido pelo organismo?

- A Para hidratar a pele.
- B Para refrescar o corpo.
- C Para aquecer o corpo.

3 Qual dos sentidos trabalha junto com o paladar para que possamos perceber os sabores?

- A A visão.
- B O olfato.
- C A audição.

4 Quando sentimos frio, nosso corpo treme para:

- A Produzir calor.
- B Chamar a atenção.
- C Espantar os vírus.

5 Por que nós espirramos?

- A Para ventilar os pulmões.
- B Para tirar o excesso de ar dos pulmões.
- C Para nos livrarmos de alguma partícula que incomoda o nariz.

6 Para que serve a saliva?

- A Ajuda a sentir o gosto da comida.
- B Mantém os dentes brancos.
- C Ajuda a engolir e digerir os alimentos.

7 Por que os bebês têm mais ossos do que os adultos?

- A Porque eles tomam mais leite.
- B Porque alguns ossos do corpo se unem durante o crescimento.
- C Porque são muito pequenos.

8 A nossa voz é produzida quando:

- A O ar entra nos pulmões e passa pelas cordas vocais.
- B O ar sai dos pulmões e passa pelas cordas vocais.
- C A saliva passa pelas cordas vocais.

9 A meleca do nariz serve para:

- A Entupir o nariz.
- B Não serve para nada.
- C Aprisionar micróbios e poeira.

10 Além de mastigar os alimentos, os dentes:

- A Deixam o nosso sorriso mais bonito.
- B Ajudam na fala.
- C Protegem a língua.

11 Para que serve a cera de ouvido?

- A Para proteger os ouvidos de pequenos insetos e da poeira.
- B Ela deixa as orelhas brilhantes.
- C Ela filtra os sons mais agudos.

12 O que é o umbigo?

- A Uma cicatriz que se forma onde havia o cordão umbilical.
- B É uma marca que indica o centro do corpo.
- C É o ponto onde fica o estômago.

Veja as respostas corretas:

1 A; 2 B; 3 B; 4 A;
5 C; 6 C; 7 B; 8 B;
9 C; 10 B; 11 A; 12 A.

CONFIRA O RESULTADO

DE 0 A 4 RESPOSTAS CERTAS

Parece que você não conhece muito bem o seu corpo. É legal tentar saber um pouco mais até para que possa se cuidar melhor. Fique ligado em livros, revistas e programas sobre o assunto.

DE 5 A 8 RESPOSTAS CERTAS

Você já sabe um pouco sobre o tema, mas se procurar mais informações vai descobrir novidades bem legais. Pergunte em casa e na escola e faça pesquisas sempre que puder.

DE 9 A 12 RESPOSTAS CERTAS

Parabéns! Você conhece bem o corpo humano e respondeu certo à maior parte das perguntas. Aproveite seus conhecimentos para cuidar bem de seu corpo e ajudar os amigos que tenham dúvidas sobre o assunto e continue pesquisando.

ROGERIO COELHO

Aventura n

Conheça os valentes e minúsculos heróis do desenho animado Ozzy & Drix.

Como os heróis de muitos desenhos animados, Ozzy e Drix vivem para combater o mal. Mas, diferente dos mocinhos da TV, eles lutam contra seres microscópicos no corpo de um garoto de 13 anos.

É que as aventuras da série Ozzy & Drix acontecem dentro de Hector. Igualzinho a outros adolescentes da sua idade, ele gosta de esportes, se interessa por algumas meninas e às vezes enfrenta problemas com os valentões da escola. Mas nem imagina as batalhas que existem dentro dele.

Sempre que um micróbio tenta dominar o corpo de Hector, Ozzy entra em ação. Afinal, ele é um glóbulo branco, ou seja, uma célula que defende o organismo da ação de intrusos.

OZZY
O nome completo deste glóbulo branco é Osmose Jones. Ele faz o tipo durão e leva o trabalho de detetive particular muito a sério. Apesar do pouco tamanho, é capaz de enfrentar qualquer vilão. Seu corpo flexível permite que se disfarce e passe por espaços apertados.

SPRYMAN
O prefeito da Cidade de Hector tem boas intenções. O problema é que ele recebe maus conselhos de seus assessores, que são células cerebrais mais interessadas na reeleição do que na saúde do adolescente.

ELLEN PATELLA
É advogada e glóbulo vermelho. Sua especialidade é defender os direitos das células, garantindo que as novatas sejam bem recebidas pelas gerações mais antigas.

o corpo humano

DRIX
Equipado com medicamentos, ele tem muitos poderes de cura. Mas é um pouco atrapalhado e não sabe quase nada sobre coisas comuns, como música, dança e roupas. Normalmente Ozzy tem de explicar tudo para ele.

MARIA AMINO
Também conhecida como Maria A, é um aminoácido (substância que forma proteínas) e também uma policial. Gosta de Drix e costuma ajudá-lo nas investigações fornecendo informações confidenciais da polícia da Cidade de Hector.

HECTOR
Suas células travam batalhas emocionantes para protegê-lo de micróbios e outras ameaças. O pior é que nem sempre ele ajuda as defesas do corpo, pois envolve-se em situações que colocam sua saúde em risco.

Mas Ozzy faz muito mais do que se espera de um glóbulo branco comum. Ele age como um detetive particular e tem até um ajudante fiel: Drix, uma pílula que carrega sempre vários tipos de medicamentos.

Além das tarefas rotineiras dos glóbulos brancos e dos remédios, como expulsar bactérias e proteger o corpo, a dupla se mete em tudo que tenha a ver com a vida do menino.

Os dois bolam planos mirabolantes para que o estudante não apanhe de um colega grandalhão, livram-se de uma espinha antes que ele seja fotografado na escola e até ajudam Hector a enfrentar o medo de ter pesadelos. Às vezes ainda precisam se envolver em política, pois o corpo de Hector tem até prefeito.

É verdade que muitas vezes Ozzy e Drix mais atrapalham do que ajudam, mas eles fazem tudo com a intenção de garantir que Hector cresça saudável e feliz.

Ozzy & Drix é inspirado no filme *Osmose Jones*. A série passa no **Cartoon Network** aos domingos, às 12h30.

IMAGENS: DIVULGAÇÃO

CIÊNCIA

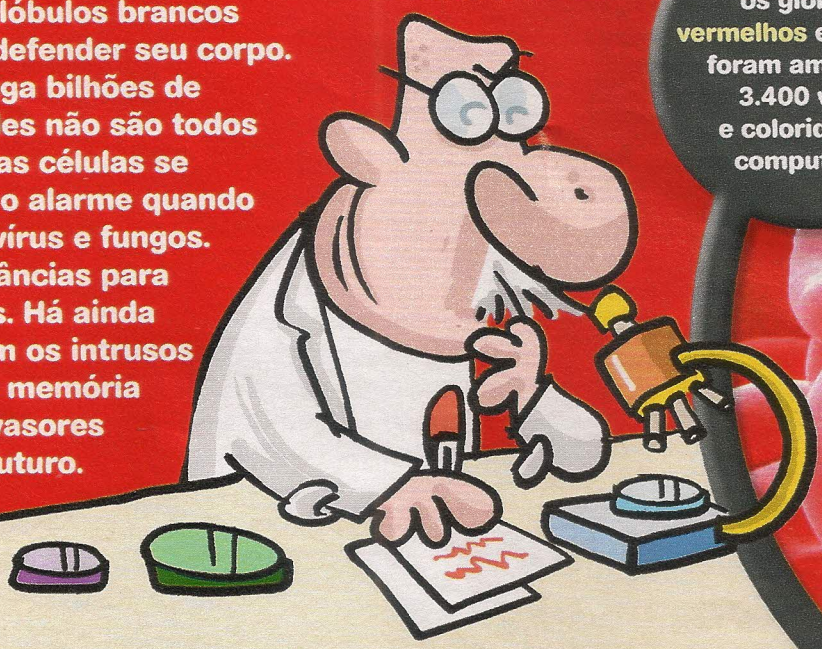
Defensores

Descubra como os glóbulos brancos protegem você.

Como acontece com o garoto Hector do desenho Ozzy & Drix, você também tem um exército de glóbulos brancos sempre pronto para defender seu corpo.

Cada pessoa carrega bilhões de glóbulos brancos e eles não são todos iguais. Algumas dessas células se especializam em dar o alarme quando detectam bactérias, vírus e fungos. Outras lançam substâncias para combater os inimigos. Há ainda aquelas que destroem os intrusos e as que guardam na memória detalhes sobre os invasores para derrotá-los no futuro.

CONSULTORIA:
PAULO ZOGAIB (fisiologista)
e CALIL FARHAT (professor de Infectologia Pediátrica da Unifesp).



Nesta foto, os glóbulos vermelhos e o branco foram ampliados 3.400 vezes e coloridos por computador.

Eles trabalham assim...

Os glóbulos brancos entram em ação assim que percebem algo estranho. Uma turma dá o alarme de que há invasores no pedaço.

Um exército logo chega para destruir os inimigos e passar informações sobre eles para os colegas.

do corpo

FOTO: ANDREW SYRED
SCIENCE PHOTO LIBRARY.

VERMELHO E BRANCO

Além dos glóbulos brancos, nosso sangue possui glóbulos vermelhos. São eles que levam o oxigênio dos pulmões para todas as células do corpo e recolhem o gás carbônico que é liberado por elas.

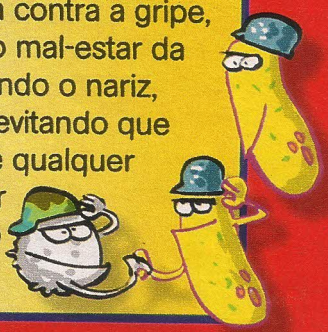
Ajuda de fora

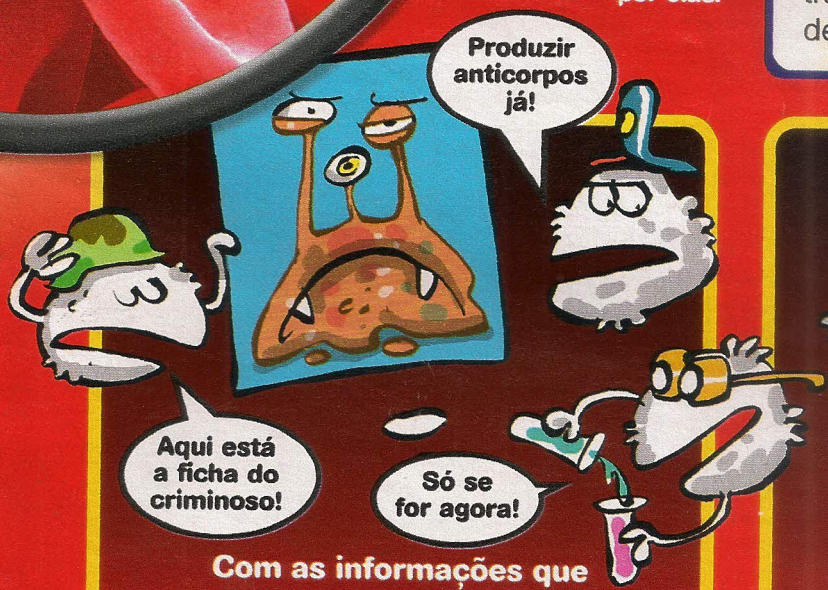
O nosso corpo tem truques para se defender, mas às vezes precisa de uma mãozinha de remédios como antibióticos e vacinas.

Quando toma uma vacina, você recebe uma dose de micróbios mortos ou em pedaços, tão enfraquecidos que não causam doenças. Mesmo assim, os glóbulos brancos produzem anticorpos e guardam informações sobre o invasor. Daí, quando houver uma ameaça real, eles já estarão prontos.

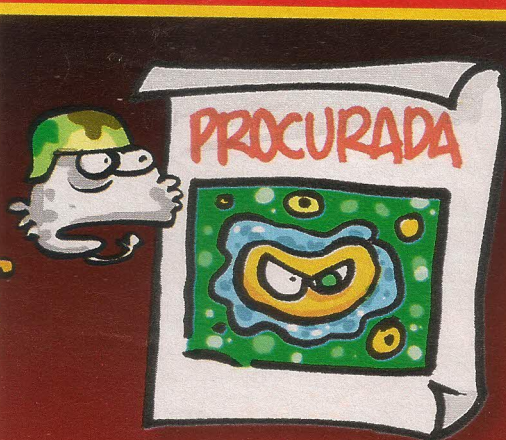
Mas há intrusos que vivem mudando e por isso são mais difíceis de identificar e combater. É o caso do vírus da gripe. Como ele é mutante, as vacinas têm de ser refeitas todo ano.

Enquanto o corpo luta contra a gripe, os remédios melhoram o mal-estar da doença, descongestionando o nariz, baixando a febre ou até evitando que o vírus se multiplique. De qualquer maneira, a gripe deve ser tratada com a orientação de um médico.





Com as informações que recebeu, um grupo de glóbulos brancos produz anticorpos para imobilizar o inimigo. Assim fica mais fácil achá-los e combatê-los.



No final, o corpo estará livre do perigo. E o invasor ficará "fichado". Se outro igual a ele tentar atacar de novo, os anticorpos serão produzidos rapidamente.

JEAN GALVÃO

Poder total

Acione a espada de Grayskull no Game Boy Advance e transforme-se no herói He-Man para salvar o Universo.

Todo o Universo corre perigo e o poderoso He-Man terá de enfrentar o terrível vilão Esqueleto para salvar a humanidade no jogo He-Man: Power of Grayskull.

No game, você comanda o super-herói que ganha uma força especial quando aciona a espada mágica. Durante a aventura, também pode invocar os poderes de Grayskull para se fortalecer e para transformar sua covarde mascote no destemido Gato Guerreiro.

O visual do jogo é simples, mas ele tem 13 fases repletas de diversão, com monstros perigosos e muitas armadilhas.

No comando de He-Man, você tem de ficar ligado o tempo todo para se livrar dos chefes e destruir portais mágicos e ainda vai precisar de muita habilidade para pular fossos de lava e outros obstáculos. Confie no poder de sua espada e encare essa missão.

DICAS

Use as senhas abaixo na opção Password para habilitar cada fase:

Fase 2	HMNCLDNT
Fase 3	HVDNBTTA
Fase 4	VLNTFFRT
Fase 5	FHSMBSHS
Fase 6	BHLDNGTL
Fase 7	THNKYKMN
Fase 8	THSNRSTR
Fase 9	DMGRBSGV
Fase 10	WTCHTHMN
Fase 11	FLLYRSTR
Fase 12	DMGSHANS
Fase 13	WRKLKDMG

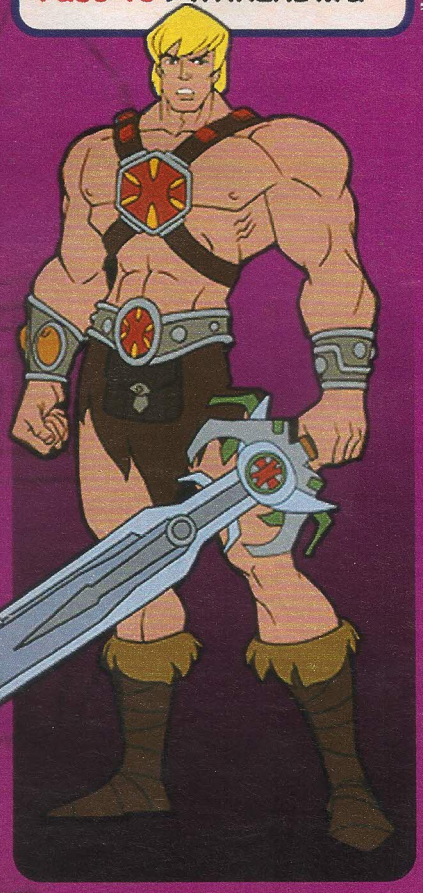
IMAGENS: DIVULGAÇÃO

Quebre os vasos para encontrar itens importantes.

Atravesse a correnteza pela parte mais rasa.

Tome distância e corra para pular sobre a lava.

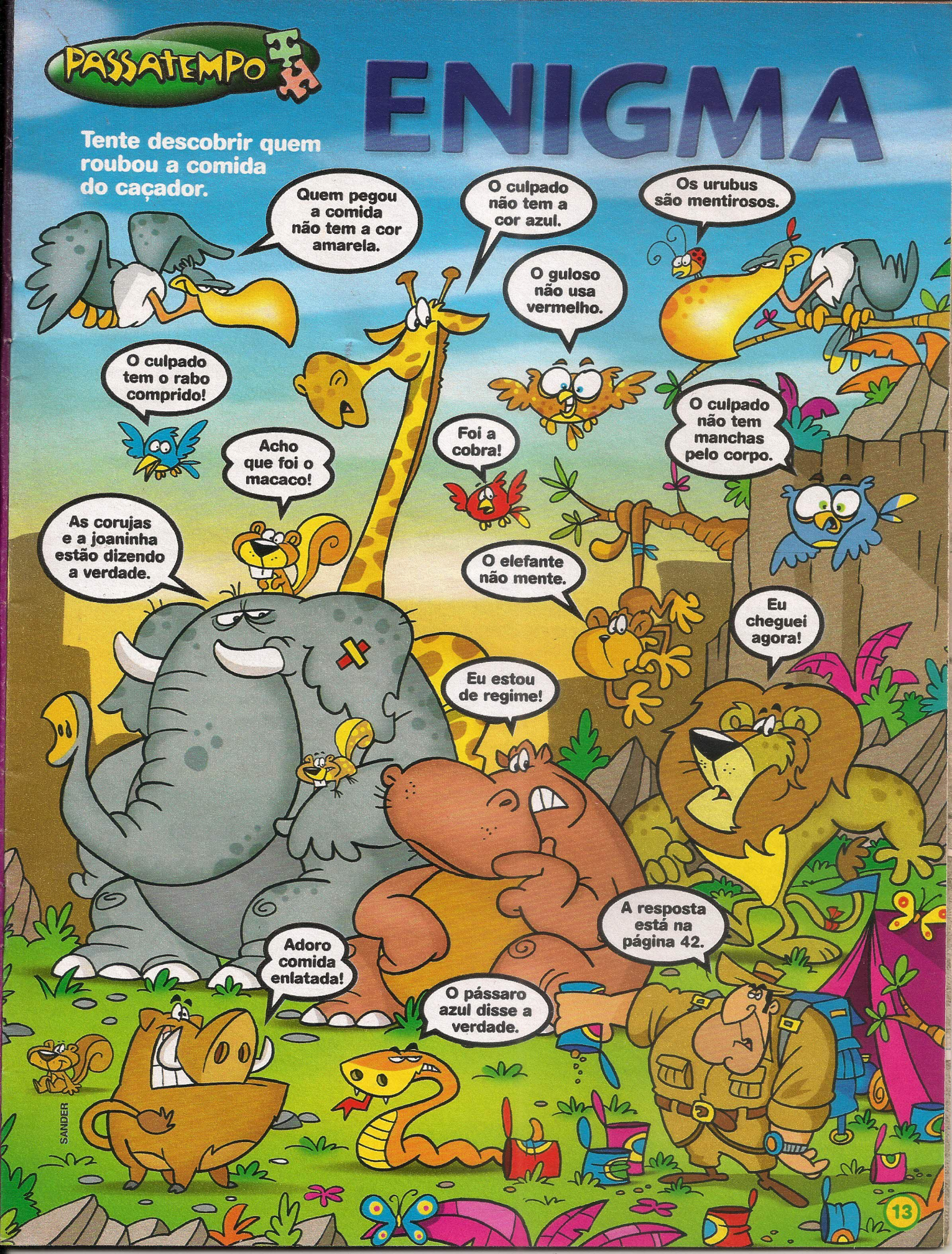
Destrua todos os portais para abrir passagens.



PASSATEMPO

ENIGMA

Tente descobrir quem roubou a comida do caçador.



PROFISSÕES

Profissões muito malucas

PESCADOR DE PÉROLAS

Para ser pescador de pérolas nas ilhas da Polinésia é preciso ter muito fôlego. É que eles vão para o fundo do mar sem nenhum equipamento de mergulho.

Primeiro rezam, pedindo proteção contra os tubarões. Depois amarram um peso no dedão do pé para afundar rápido e chegam a 40 metros de profundidade.

Eles fazem uns 20 mergulhos por dia e ficam três minutos sem respirar em cada um. Para encontrar uma pérola precisam abrir centenas de ostras.

TOUREIRO

Em países como Espanha, México e Portugal, tourear é uma profissão e uma arte. Por isso os toureiros ficam famosos e são tratados como astros, igual aos jogadores de futebol no Brasil. Eles aprendem a tourear em escolas especializadas e começam a treinar muito jovens.

As touradas acontecem em grandes arenas, parecidas com estádios, e são vistas por multidões. Também são transmitidas pela TV como os jogos de futebol.

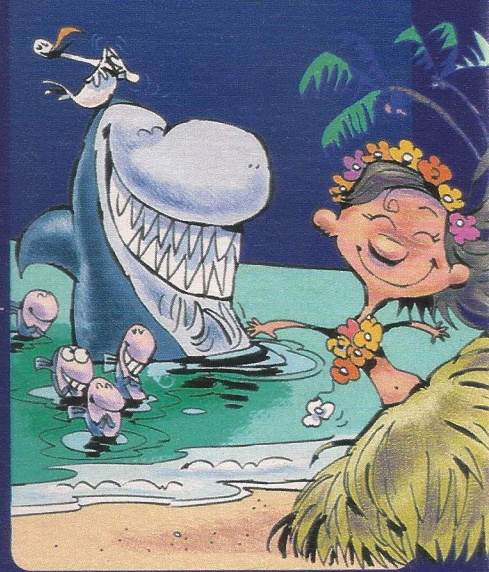
Hoje já existem mulheres toureiras.

DANÇARINA DE HULA

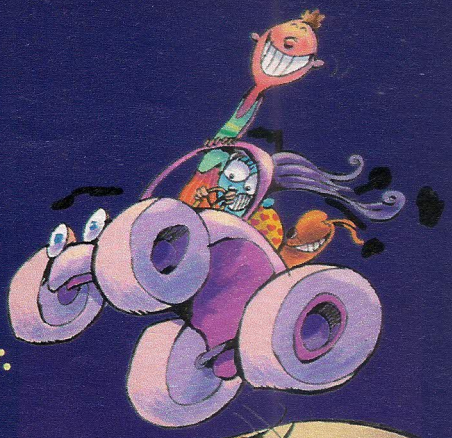
No Havaí existe uma dança típica chamada hula-hula. Seus gestos e movimentos são bem suaves e foram inspirados nas ondas do mar e no vento que balança as folhas dos coqueiros.

As dançarinas havaianas precisam ser muito graciosas e aprendem a dançar desse jeito desde bem pequenas.

A dança toda tem apenas seis passos básicos, mas nem por isso é fácil.



Algumas profissões só existem em certos lugares do mundo. Veja estas cinco e quem sabe você não escolhe o que vai ser quando crescer.



PUXADOR DE RIQUIXÁ

O riquixá é uma cadeirinha sobre duas rodas, onde senta o passageiro, puxada por um homem a pé. Dizem que ele foi inventado há uns 5 mil anos e até hoje é um meio de transporte na China, no Japão, na Índia e no Vietnã.

A vantagem dos riquixás é que são mais baratos do que os táxis e desviam facilmente dos congestionamentos. Mas só valem a pena se o "puxador" tiver boas pernas para correr.

Em alguns lugares, os riquixás são puxados por bicicleta.

BUGUEIRO

Em algumas praias do Nordeste brasileiro existem dunas de areia muito altas, de até 40 metros de altura. Ali trabalham os bugueiros, como são chamados os motoristas de buggy que levam turistas para conhecer as dunas.

Os passeios "com emoção" são cheios de manobras radicais que lembram uma montanha-russa. Os "sem emoção" são calminhos, para quem quer olhar a paisagem. Os bugueiros são hábeis na direção e conhecem bem as dunas. Qualquer vacilada pode fazer o buggy virar ou atolar.

CRIS EICH & JEAN CLAUDE

www.recreionline.com.br

AVENTURA INCRÍVEL

Faça uma viagem pelo corpo humano e conheça os ossos do seu esqueleto.

PROFISSÕES CURIOSAS

Veja outros trabalhos bem diferentes e descubra qual deles combina com você.

OZZY & DRIX

Entre em **Fique ligado** e **Telinha** para saber mais sobre o desenho.

ROCK ANIMAL

Os ROCKANIMAL CRISTAL já estão no site. Confira!

FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

CINEMA

POR TRÁS

Veja algumas curiosidades dos bastidores de grandes sucessos do cinema.

IMAGENS: DIVULGAÇÃO

Muitas coisas que acontecem quando se faz um filme não aparecem na telona. É que nem sempre tudo sai como planejado.

Se você curtiu filmes como *Procurando Nemo* e *Harry Potter*, divirta-se agora com as histórias que estão por trás dessas produções.

O tubarão de **Procurando Nemo** se chama Bruce. É uma homenagem ao diretor Steven Spielberg, que apelidou com esse nome o peixe eletrônico do filme *Tubarão*, de 1975.

Aliás, o diretor de *Procurando Nemo* teve a idéia de fazer o desenho depois de visitar um aquário com seu filho.

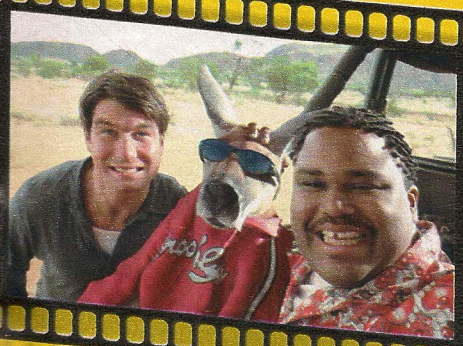
Lançado em 1937, **Branca de Neve e os Sete Anões** foi o primeiro desenho de longa-metragem. Levou três anos para ficar pronto, pois, naquela época, os desenhos eram feitos à mão. Para fazer os 2 milhões de desenhos do filme, os desenhistas gastaram 800 quilômetros de papel!

Nos livros, o personagem **Harry Potter** tem olhos verdes. Mas o ator Daniel Radcliffe, que faz o bruxinho no cinema, tem olhos azuis. Ele bem que tentou usar lentes, mas ganhou uma irritação. O jeito foi mudar a cor dos olhos dele usando computação gráfica.

O diretor Hayao Miazaki só resolveu fazer **A Viagem de Chihiro** depois de ver o que as filhas de uns amigos dele gostavam de ler: histórias bobinhas, do tipo água com açúcar. Ele então decidiu criar Chihiro, uma personagem diferente, que descobre a sua força em uma grande aventura.

Em **102 Dálmatas**, a Disney teve de inventar alguns truques para criar Albina, uma dálmata inteira branca. Em algumas cenas, ela foi toda desenhada por computador e em outras foi vivida por uma cadelinha dálmata de verdade, que teve as pintas apagadas no computador.

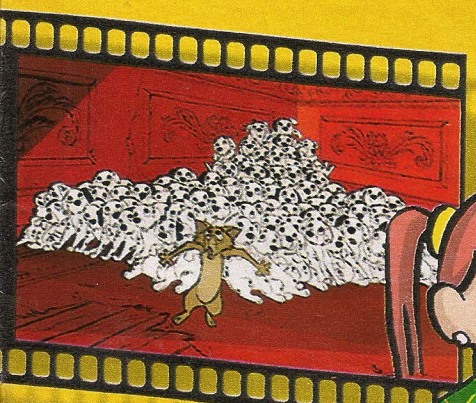
DAS CÂMERAS



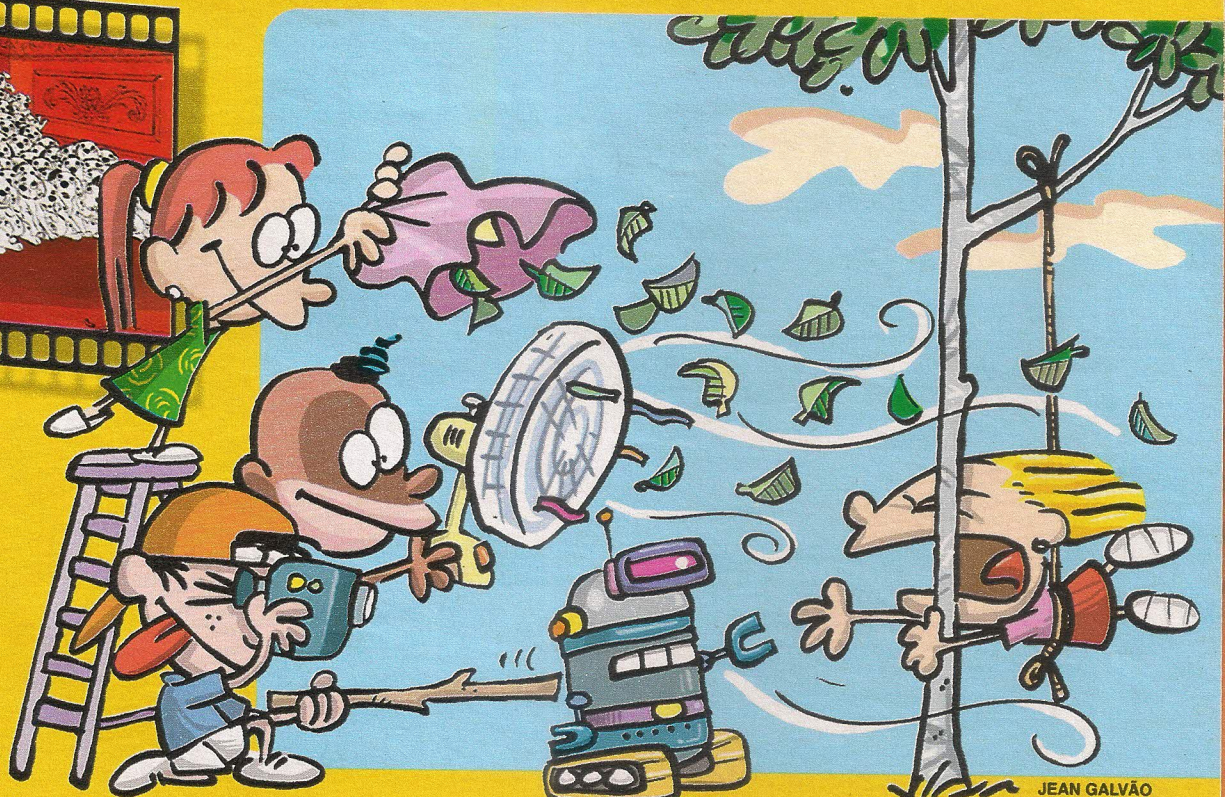
O filme **Canguru Jack** era para ser uma comédia adulta. Acontece que, numa exibição para testar a opinião do público, a platéia detestou o filme, mas adorou um canguru que aparecia apenas uma vez. Daí, o bicho virou o astro da história e novas cenas foram filmadas. Foi um sucesso.

O primeiro título de **O Rei Leão** era O Rei da Selva. Mas a Disney mudou o nome quando descobriu que os leões vivem nas savanas. Centenas de desenhistas trabalharam no filme. Mesmo assim, a cena do estouro da manada de gnus levou dois anos para ficar pronta.

Os diretores de **Lilo & Stitch** tinham uma idéia diferente para o filme. Era para o alienígena Stitch aterrissar no interior dos Estados Unidos e atuar só com animais de fazenda. Foi depois de uma viagem de férias ao Havaí que eles pensaram em Lilo, a garotinha havaiana, e mudaram tudo.



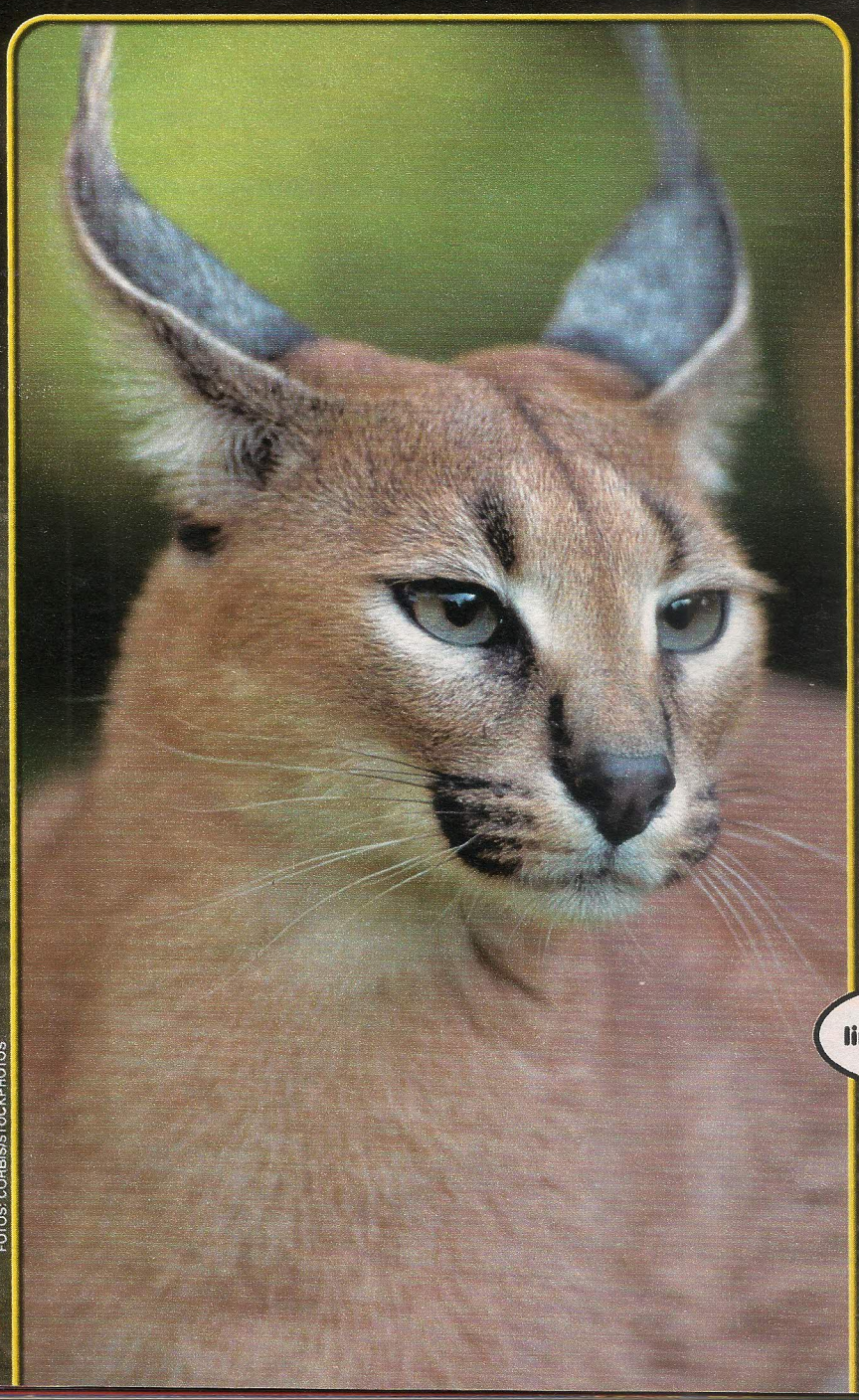
No desenho animado **A Guerra dos Dálmatas**, os desenhistas fizeram 6.469.952 pintas pretas ao longo de todo o filme. Para isso, gastaram mais de 3 mil litros de tinta.



JEAN GALVÃO

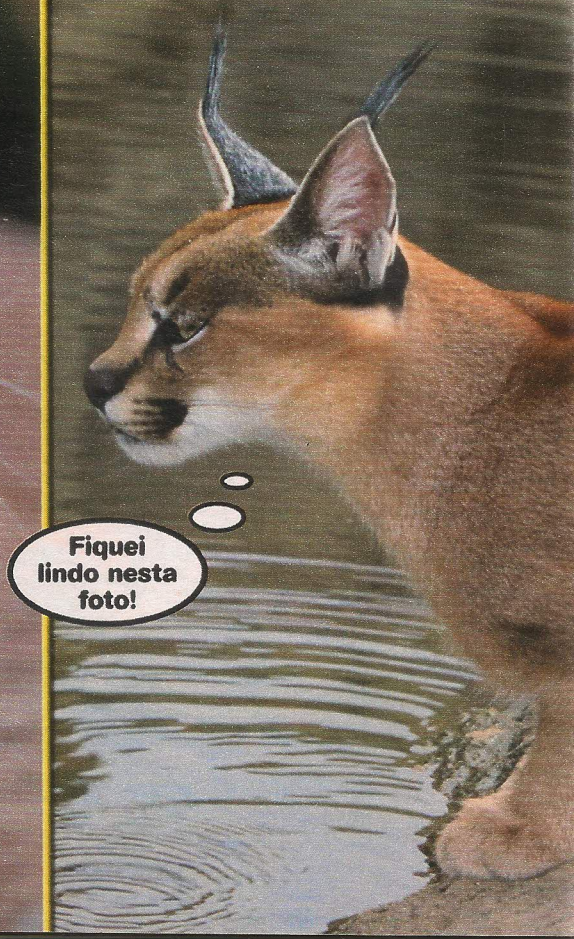
GATÃO CHARMOSO

O caracal tem uma pelagem que parece pintura, mas o que mais chama a atenção são as orelhas enormes.



Não dá para não reparar nas orelhas desse felino. São longas e pretas por fora, com tufos de pêlos nas pontas. Foi por causa delas que o caracal ganhou esse nome, que quer dizer "orelha preta" em turco.

Morador de regiões secas, ele é da família do lince e é chamado também de lince do deserto.



FOTOS: CORBIS/STOCKPHOTOS

Que apetite!

O caracal prefere se movimentar à noite. Por isso sai em busca de comida logo que anoitece. Apesar de pequeno se comparado a outros felinos selvagens, é um caçador rápido e esperto.

Ele costuma ficar escondido esperando que a presa passe por perto. Outras vezes aproxima-se em silêncio da caça e aguarda o momento certo para atacar.

O caracal se alimenta de pequenos animais, como roedores e aves. Ele aproveita quando os pássaros estão voando baixo e pula para pegá-los. Esse saltos podem chegar a 4 metros de altura!

Às vezes, o caracal caça animais do mesmo tamanho que ele, como os antílopes. Se consegue bastante comida, guarda no alto de uma árvore para quando abrir o apetite.

PHOTODISC

CONSULTORIA:
CARLOS C. ALBERTS
(professor do Laboratório de Comportamento de Vertebrados da Unesp de Assis).

Berço de pêlos

Os caracais costumam viver sozinhos e os machos e as fêmeas só se aproximam para namorar. Antes de os filhotes nascerem, a fêmea prepara um abrigo bem quente e confortável para recebê-los. Ela procura um buraco no chão ou em árvores e forra com pêlos do próprio corpo. Em geral nascem três filhotes, mas às vezes a mamãe se surpreende e dá à luz até seis desses gatinhos.

Eles ficam protegidos no buraco durante as duas primeiras semanas, quando ainda são muito sensíveis à luz e ao barulho. A mãe amamenta os filhotes até os 6 meses e depois, quando completam 9 meses, começa a ensiná-los a caçar. Por volta de 1 ano e meio, eles já estão prontos para se separar da família.

A ficha do bicho

Tamanho ▸ até 90 centímetros de corpo e 30 centímetros de cauda.
Altura ▸ 38 a 50 centímetros.
Peso ▸ de 6 a 19 quilos.
Alimentação ▸ pássaros, roedores e antílopes.
Tempo de vida ▸ de 10 a 15 anos.
Onde é encontrado ▸ no norte e sul da África e em partes da Ásia.

Para aparecer na TV, você só precisa soltar a imaginação e criar.

Aproveite este espaço para ir treinando o seu desenho.

PROMOÇÃO

FAÇA PARTE DESTE SHOW

VOCÊ CONTRIBUI

Teleton AACD

NA COMPRA DE CADA EMBALAGEM

CONCURSO CULTURAL

Você faz um desenho, pintura ou colagem e pode aparecer na TV entregando a doação de OMO para o Teleton.

Com OMO Multiação, além de ajudar as crianças da AACD, você ainda pode aparecer na TV. É só fazer um desenho, pintura ou colagem sobre o tema "Por que é importante participar com OMO do Teleton", preencher o cupom nas embalagens de OMO e enviar para o CEP 05985-960. Se o seu desenho for escolhido, você vai aparecer na TV entregando a doação de OMO para o Teleton.

Boa sorte, artista.

Veja o regulamento no site www.omo.com.br.

Promoção válida de 1/7/2003 a 5/9/2003.

Cadê?

Olhe só quanta coisa acontece no simples galho de uma árvore. E veja também se você consegue encontrar todos os objetos em destaque.

Resposta na página 42.

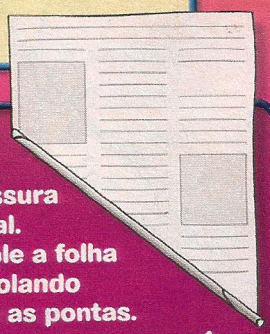
POP!
Z

DECOLAR!

Os planadores de verdade precisam de correntes de ar para voar, mas este só depende da sua habilidade como piloto.

Você vai precisar de:

- 1 folha de **jornal**
- **cola**
- **papelão**
- **fita crepe**
- **tinta**
- **prendedor**

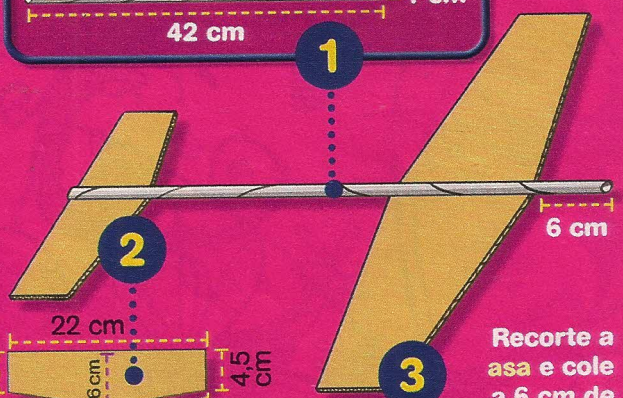


Faça um canudo de 1 cm de espessura usando o jornal. Para isso enrole a folha na diagonal, colando no final. Corte as pontas.

1 cm

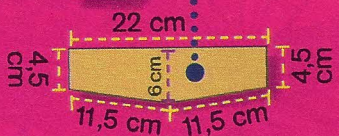
42 cm

1



6 cm

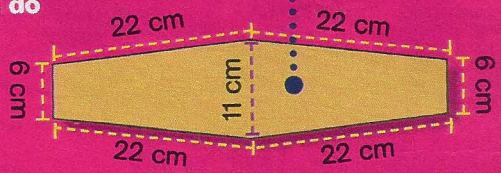
2



Recorte a cauda no papelão e cole na ponta do canudo.

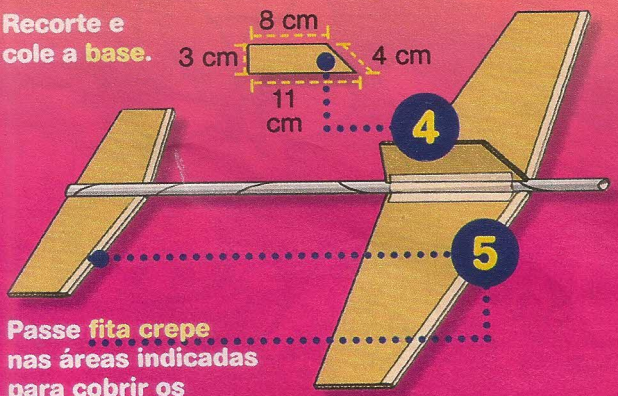
3

Recorte a asa e cole a 6 cm de distância da outra ponta.



Recorte e cole a base.

4

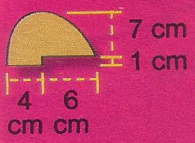


5

Passe fita crepe nas áreas indicadas para cobrir os furos do papelão.

Vire o planador!

6 **Recorte o leme e cole.**



7 **Recorte e cole a cabine.**

No final, pinte e coloque um prendedor na ponta para equilibrar o peso.

PRODUÇÃO: MARCOS FABIANO LOPES
FOTO: LEO FELTRAN / ILUSTRAÇÕES: FÁBIO FIGUEIREDO

CONTINUE EM BUSCA DOS ROCKANIMAL CRISTAL.

Raros e especiais, os ROCKANIMAL CRISTAL são muito importantes para a sua coleção. Encontre estes incríveis aliados!

Toda semana, o seu envelope-surpresa pode trazer qualquer um dos 20 ROCKANIMAL. E agora você também tem a chance de encontrar um ROCKANIMAL CRISTAL.

ROCK ANIMAL

O EXPLORADOR É VOCÊ.

Patrocínio:

SUCRILHOS Kellogg's

As embalagens de SUCRILHOS Tradicional, Banana e Chocolate agora vêm com 21 cenários ROCKANIMAL.

RECREIO

Toda quinta, nas bancas.

WG PROPAGANDA

NATUREZA

Monumentos de gelo

Descubra como se formam os glaciares, as mais antigas geleiras do planeta.

Grandes geleiras que se formaram há 30 mil anos ainda podem ser vistas em vários lugares do planeta. Essas formações antigas, que parecem gigantescos castelos de neve por causa das torres pontudas, são chamadas de glaciares.

Presentes em regiões frias e de altitudes elevadas, essas enormes massas de gelo estão sempre em movimento, geralmente descendo montanhas em direção a lagos ou oceanos.

Imagine que um glaciar é como se fosse um rio formado por gelo sólido e por isso desliza muito devagar. Dependendo do local, ele se move de 1 centímetro a 2 metros por dia.

Muitas vezes pedaços dessas geleiras vão rachando e caem na água fazendo um estrondo parecido com o de um trovão. Esses pedaços são os icebergs que flutuam sem destino pelos mares.

VOCÊ SABIA QUE...

- Alguns glaciares do Alasca são habitados por ursos-pardos, leões-marinhos, cabras, coiotes e lobos?
- Os glaciares estão derretendo pouco a pouco devido ao aquecimento do planeta? Isso pode elevar o nível dos oceanos, causando grandes inundações.
- O glaciar San Raphael, no Chile, é o mais próximo da linha do Equador?
- Muitos glaciares se formaram em montanhas, mas outros surgiram sobre a superfície de continentes como a Antártida? Eles formam grandes capas de gelo que se estendem em direção ao mar.
- Quase toda a Groenlândia é coberta por glaciares? A ilha contém cerca de 11% da água doce do mundo.

NAVASWAN/GETTY IMAGES

O glaciar Perito Moreno é o único que sempre mantém seu tamanho original, porque o gelo se forma na mesma quantidade que derrete. O Perito Moreno fica no sul da Argentina, dentro de um parque onde existem mais 46 glaciares.

CORBIS/STOCK PHOTOS

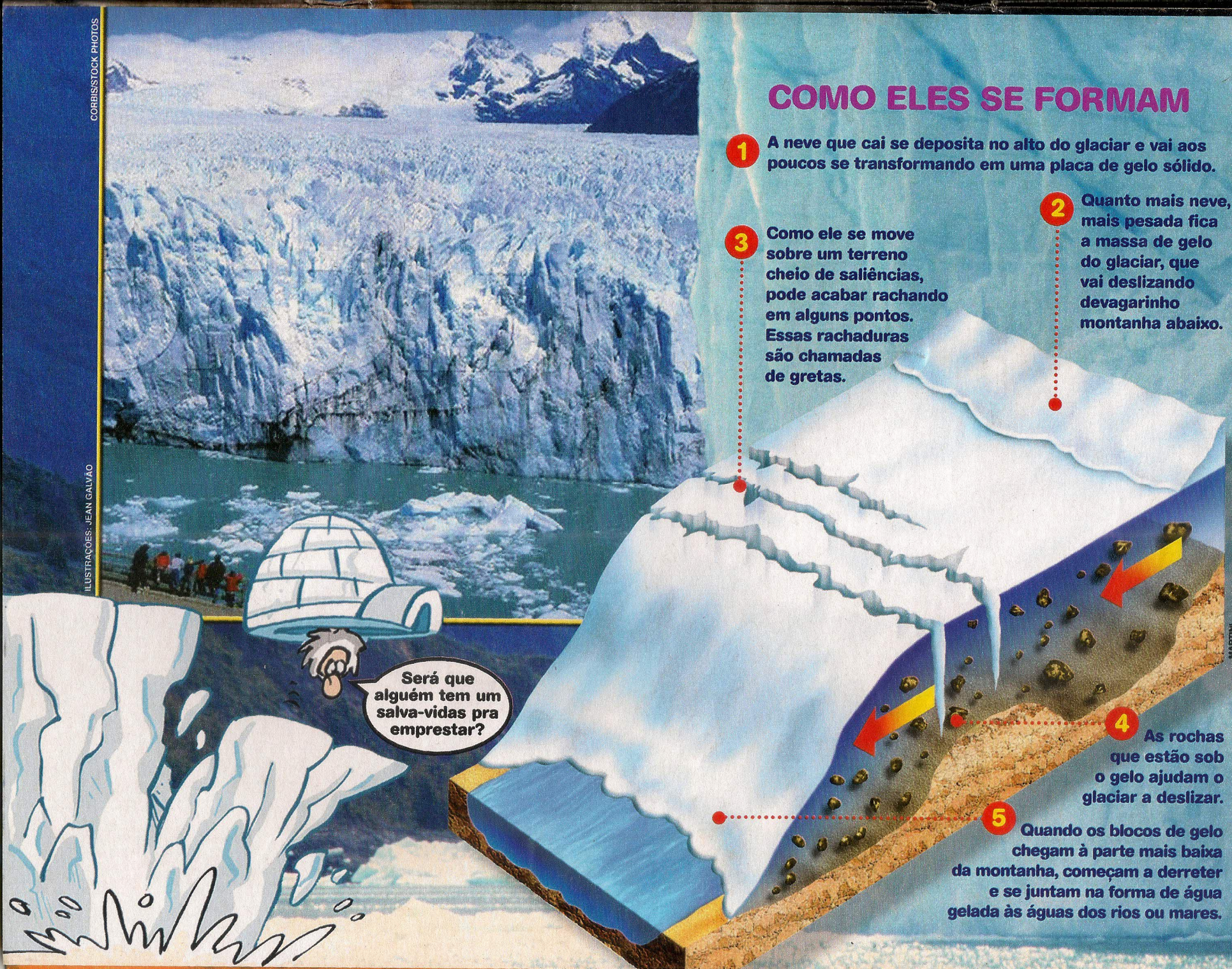
ILUSTRAÇÕES: JEAN GALVÃO

COMO ELES SE FORMAM

1. A neve que cai se deposita no alto do glaciar e vai aos poucos se transformando em uma placa de gelo sólido.

2. Quanto mais neve, mais pesada fica a massa de gelo do glaciar, que vai deslizando devagarinho montanha abaixo.

3. Como ele se move sobre um terreno cheio de saliências, pode acabar rachando em alguns pontos. Essas rachaduras são chamadas de gretas.



4. As rochas que estão sob o gelo ajudam o glaciar a deslizar.

5. Quando os blocos de gelo chegam à parte mais baixa da montanha, começam a derreter e se juntam na forma de água gelada às águas dos rios ou mares.

O CUCO E O GALO

Cuco e Galo um dia se encontraram
E elogios mil então trocaram:
– Amigo Galo, cantas tão mavioso!
– Cuco, o teu canto é que é delicioso!
– Quando ouço a sua voz, amigo Galo,
Eu tremo de emoção, até me calo!
– Voz linda é a tua, Cuco amigo –
Ouvir-te é bom demais, eu sempre digo,
É um prazer! Se calas, fico triste!
– Garganta de ouro, Galo, não existe
Igual à tua em toda a floresta!
– Meu Cuco, o teu canto é uma festa,
És genial, artista és de escol!
– Tu, Galo, meu cantor do arrebol,
És tão sonoro, melodioso, fino!
– Quando gorjeias, Cuco pequenino,
És grande, és maior que o rouxinol!
– Teu canto, Galo, faz nascer o sol!

Trocavam elogio, bico a bico,
Galo e Cuco. Até que o Tico-tico,
Ouvindo aquilo, disse: – Ó Cuco, ó Galo!
Tenho algo pra dizer-vos e não calo:
Por mais que em mútua louvação os dois
Vos revezeis até ficardes roucos,
Como cantores, vossos dons são poucos!
De fato, a vossa música não presta!
Diz o leitor: – Então que história é esta?
Por que razão, sem medo de pecar,
Aqueles dois se louvam sem parar?
– Se o Galo louva o Cuco, a única razão
É que o Cuco louva o Galo, irmão!

Fábula de I. A. Krylov
traduzida e adaptada por Tatiana Belinky
Ilustração: Cris Eich & Jean Claude

os Jetsons em NATUREZA? QUE BELEZA!

MICHAEL KRAISER ▸ texto
GARY FIELDS ▸ desenhos
RICK TAYLOR ▸ cores
MARCELO ALENCAR ▸ tradução e adaptação

© THE JETSONS AND ALL RELATED CHARACTERS AND ELEMENTS ARE TRADEMARKS OF AND © HANNA-BARBERA. WB SHIELD: ™ & © WARNER BROS. (S02)

IMAGINE AS PESSOAS PLANTANDO A PRÓPRIA COMIDA! TUDO ERA DE VERDADE!
MAS A NOSSA COMIDA É DE VERDADE!
É, MAS ELA SEMPRE VEM ATRAVÉS DE TUBOS. E É SERVIDA DENTRO DE SACOS. A GENTE DEPENDE DE MÁQUINAS PRA TUDO!
EU ADORARIA ME LIVRAR DESSA PARAFERNÁLIA E CURTIR A NATUREZA!
JANE! VEJA O QUE EU TROUXE!
OLÁ, GEORGE!
OI, PAI!
É UMA AMBIENTOSFERA! BASTA APERTAR O BOTÃO E ELA PROJETA AS PAISAGENS, OS AROMAS E OS SONS DE UM LOCAL SELVAGEM E NATURAL!
QUERO UMA CASCATA TROPICAL!
PARECE DE VERDADE!
UAU!
TSC! PRA MIM CHEGA!

O QUE FOI QUE EU FIZ?
NADA! A JUDY ANDA CHATEADA PORQUE AS MÁQUINAS FAZEM TUDO PRA NÓS!
FAZEM TUDO, NADA! EU TRABALHO COMO UM ESCRAVO DAS 11 DA MANHÃ ATÉ AS 2 DA TARDE!
E QUANDO CHEGO EM CASA NÃO POSSO RELAXAR?
MAIS TARDE...
SINTO-ME NA PRAIA! GRAÇAS À AMBIENTOSFERA!
PAPAI, VOCÊ JÁ FOI A UMA PRAIA?
CLARO! USEI O SIMULADOR DE SURFE!
E LEVOU UM TOMBO...
ERA UMA PRAIA REAL? NA TERRA?
BEM... NÃO.

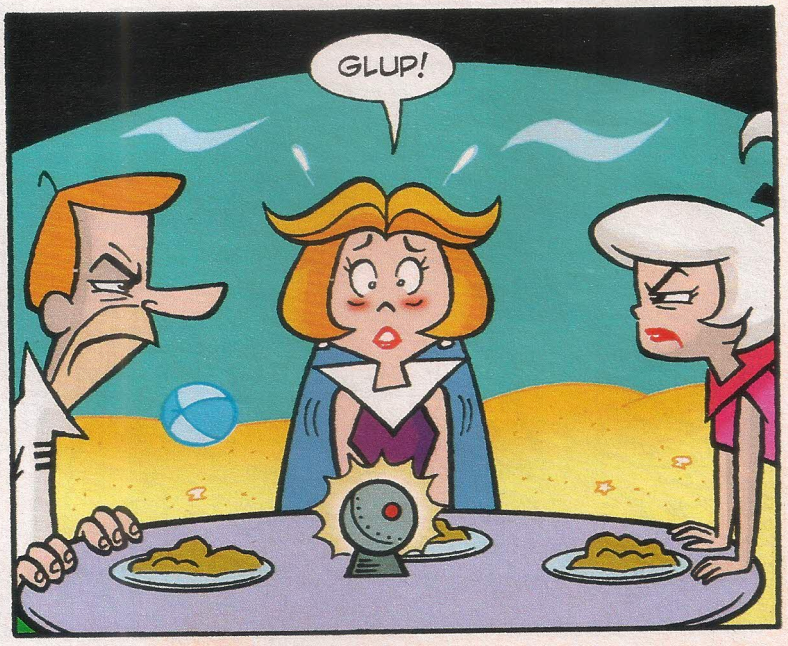
TEMOS SIMULADORES DE SURFE, CURTIMOS PAISAGENS PROJETADAS... MAS NÃO SAÍMOS DE CASA!

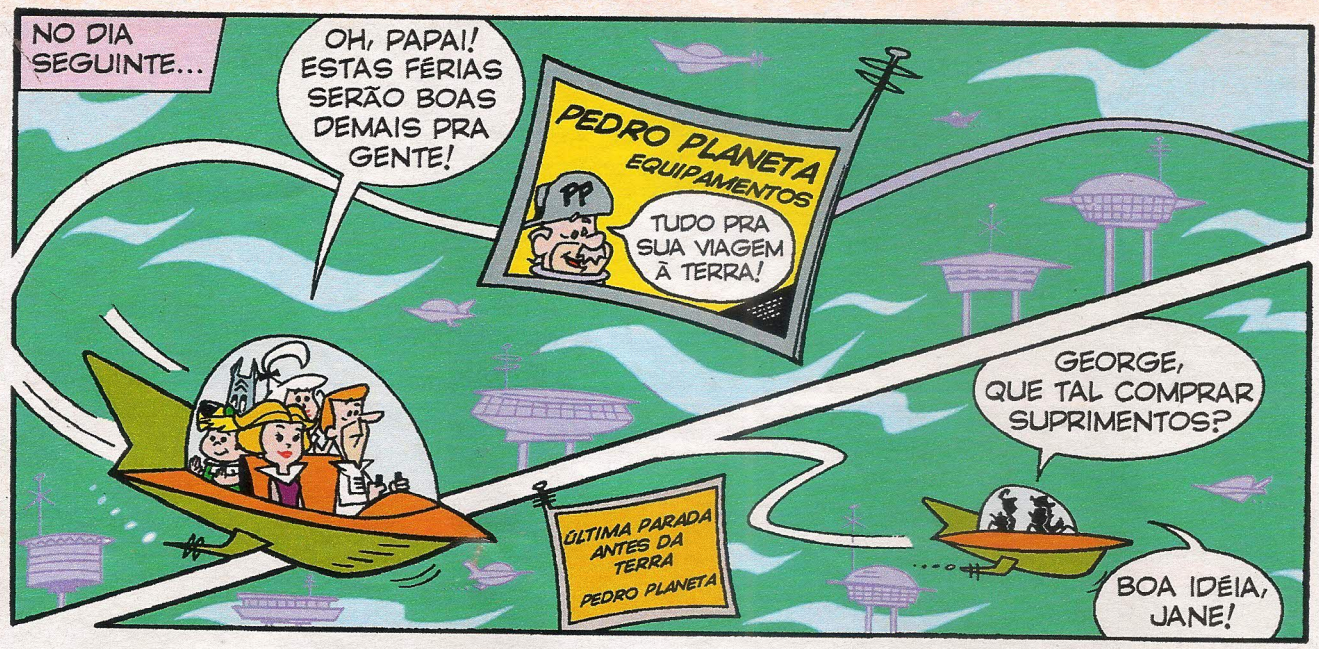
O PROCESSADOR DE NUTRIENTES RECRIA O SABOR DE ALIMENTOS QUE NUNCA EXPERIMENTAMOS!

APERTAMOS BOTÕES PRA TER E PRA JOGAR AS COISAS FORA!

NEM PRA PASSEAR COM O ASTOR SAÍMOS DO APARTAMENTO!

CHEGA DE TECNOLOGIA! QUERO IR PRA UM LUGAR NATURAL!


GLUP!


NO DIA SEGUINTE...
OH, PAPAI! ESTAS FÉRIAS SERÃO BOAS DEMAIS PRA GENTE!
PEDRO PLANETA EQUIPAMENTOS
PP
TUDO PRA SUA VIAGEM À TERRA!
GEORGE, QUE TAL COMPRAR SUPRIMENTOS?
ÚLTIMA PARADA ANTES DA TERRA
PEDRO PLANETA
BOA IDÉIA, JANE!

HUM... VOU LEVAR UM GUIA TURÍSTICO!
GUIAS
VOCÊ VAI PRECISAR DE MUITO MAIS PRA SOBREVIVER POR LÁ!
PP

BOOKS
NADA DISSO! VAMOS NOS VIRAR À MODA PRIMITIVA!

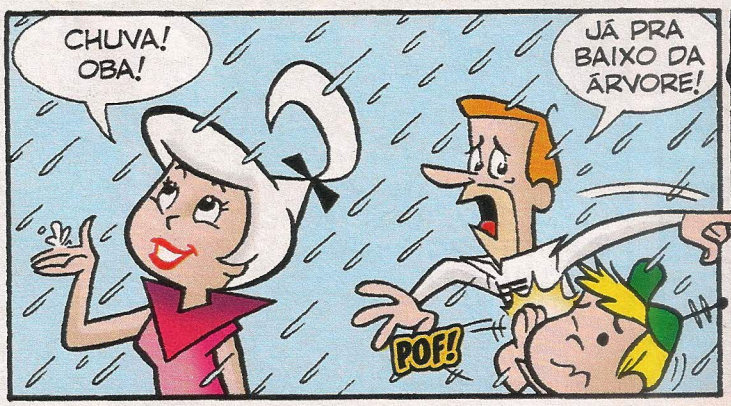
EM TODO CASO, LEVEM MEU CARTÃO!
OBRIGADO!
PP
LEMBREM: EU ENTREGO EM QUALQUER LUGAR!

LOGO...
VIVA O VERDE!
OLHA QUANTAS ÁRVORES, ASTOR!
AU-AU!
SÃO COMO AS CRIAÇÕES DA AMBIENTOSFERA!

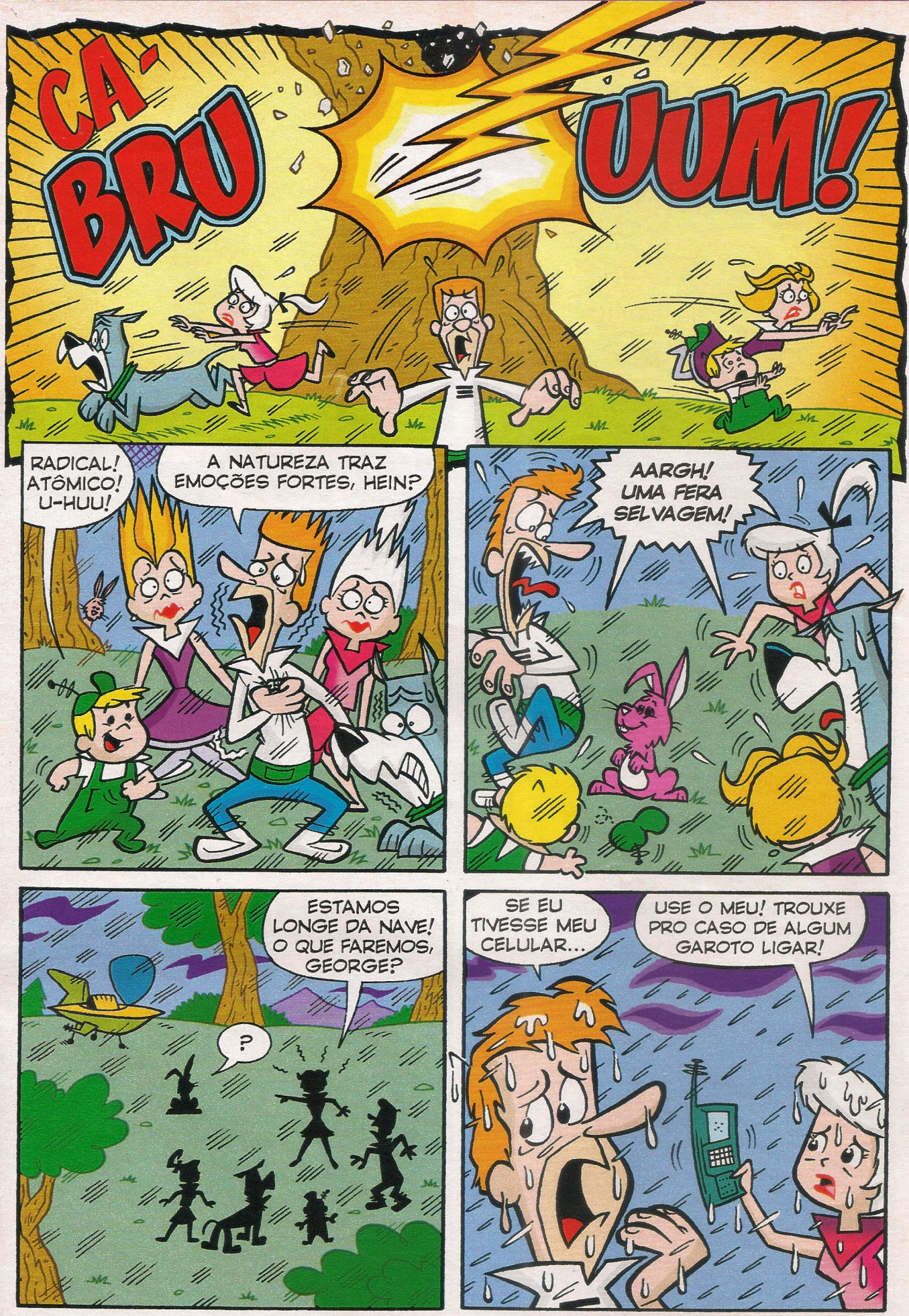
SEM CHANCE! ISTO AQUI É DE VERDADE!

?
ANDEM! VAMOS FAZER ALGUMA COISA!

NÃO ESTOU ACOSTUMADA A CAMINHAR!
ESSA NÃO! MOSQUITOS!
POF!
POF!
PAF!
PAF!
AI! FUI PICADO!

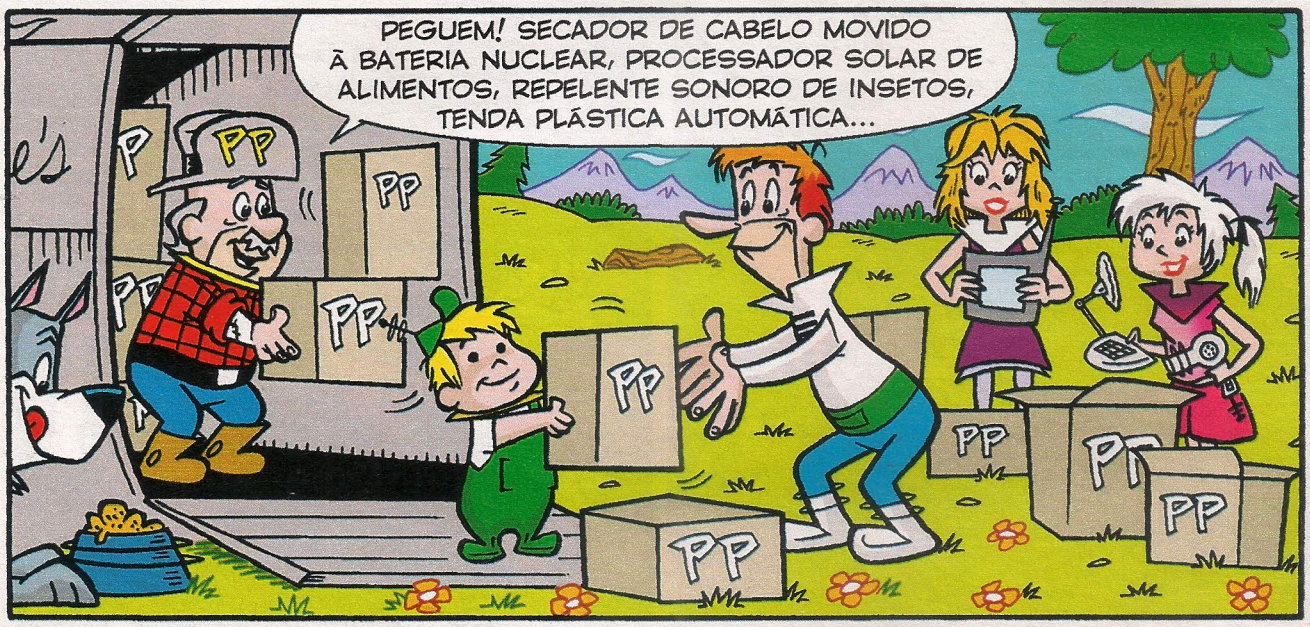

CHUVA! OBA!
JÁ PRA BAIXO DA ÁRVORE!
POF!

PELO MENOS OS INSETOS FORAM EMBORA!


CA-
BRU
UUM!
RADICAL! ATÔMICO! U-HUU!
A NATUREZA TRAZ EMOÇÕES FORTES, HEIN?
AARGH! UMA FERA SELVAGEM!
ESTAMOS LONGE DA NAVE! O QUE FAREMOS, GEORGE?
?
SE EU TIVESSE MEU CELULAR...
USE O MEU! TROUXE PRO CASO DE ALGUM GAROTO LIGAR!

ALÔ, PEDRO PLANETA? É UMA EMERGÊNCIA!

EM SEGUIDA...
PEDRO PLANETA
VIVA! ESTAMOS SALVOS!


PEGUEM! SECADOR DE CABELO MOVIDO À BATERIA NUCLEAR, PROCESSADOR SOLAR DE ALIMENTOS, REPELENTE SONORO DE INSETOS, TENDA PLÁSTICA AUTOMÁTICA...
PP

COMO VAI PAGAR, SR. JETSON?
COM CARTÃO DE CRÉDITO!
PP

A NATUREZA NÃO É UMA BELEZA?
Fim

PASSATEMPO

JOGO DOS SETE ERROS

Resposta na página 42.

FIDO NESTI

CORREIO @

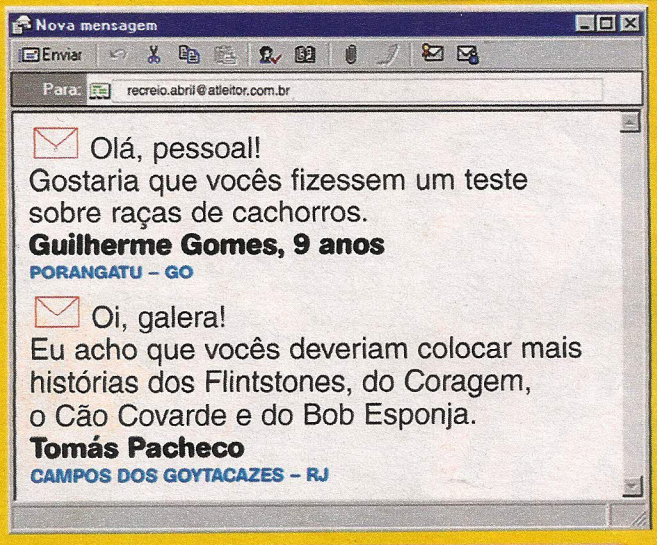
ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

A Vivi construiu a galeria de arte que aprendeu na revista.
SALVADOR – BA

Oi, pessoal!
Queria uma matéria sobre *Pokémon Ruby*.
RAMON LOPES
PETROLINA – PE



Este desenho foi criado pela Liza Marinho Rocca.
RIO DE JANEIRO – RJ

O Gil foi feito pelo Fernando Tofaneli.
PRESIDENTE PRUDENTE – SP

O Marcos Júnior, de 14 anos, curte os ROCKANIMAL.

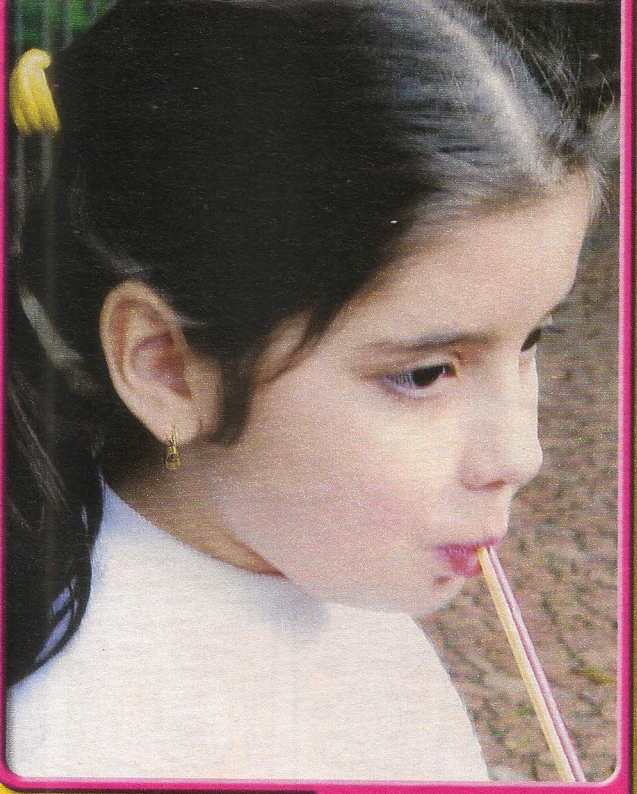
MATINHOS – PR

Parabéns, RECREIO! Vocês merecem o título de Revista do Ano! Adoraria uma reportagem sobre mitologia grega e também sobre a Amazônia.

MARLON DE CASTRO
RIO DE JANEIRO – RJ

O Max Sales Júnior é colecionador da RECREIO.

PORANGATU – GO

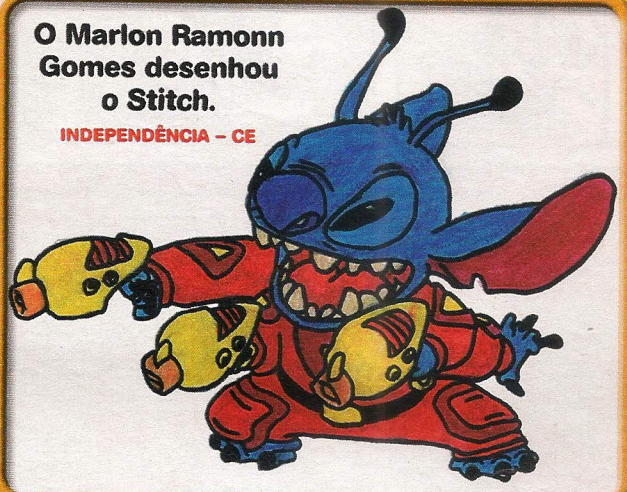


A Laura Hingel, de 9 anos, é fã das Meninas Superpoderosas.

PORTO ALEGRE – RS

O Marlon Ramonn Gomes desenhou o Stitch.

INDEPENDÊNCIA – CE



Na seção *Games*, eu gostaria de dicas do *Super Mario 3*.

TOMÓTEO REZENDE
SÃO GABRIEL DA PALHA – ES

Este é o Garfield que a Jéssica Aires, de 12 anos, fez no capricho.

SORRISO – MT

O Caíque da Cruz, de 9 anos, tirou esta foto durante as férias em Camboriú.

SÃO PAULO – SP

tirinhas!

Mamãe Ganso

© 2003 United Features Synd./Interc. Press

por Mike Peters

Animatiras

© Editora Abril S.A.

por Jean Galvão

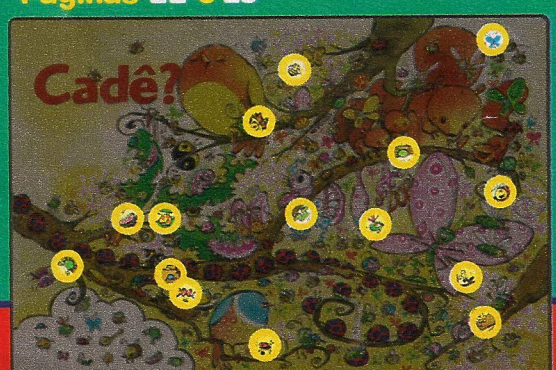
Aumiau

© 2003 United Features Synd./Interc. Press

por Patrick MacDonnel

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

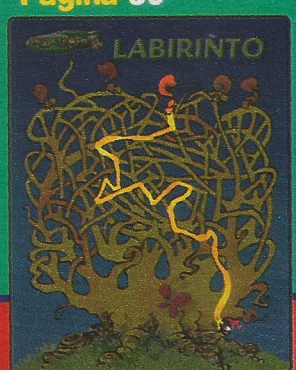
Páginas 22 e 23



Página 13

Página 37

Página 39



Kellogg's

Leo Burnett

Sucrilhos® Kellogg's®.
Desperte o tigre em você.

www.sucrilhos.com.br

Sucrilhos® Kellogg's® é energia para vencer nos esportes, nas brincadeiras e na escola. Só Sucrilhos® Kellogg's® vem turbinado de sabor: Tradicional, Banana e Chocolate. E aí? Ficou com água na boca ou com sede de energia? Então, experimente e faça parte desse time.

Se você é louco por futebol, vai ficar ainda mais louco neste fim de semana.

Toda a emoção da Grande Final da Copa Fox Kids Holanda 2003, que vai fazer você vibrar. Acompanhe a trajetória do time brasileiro rumo ao título.

Sábado 16 e Domingo 17 de agosto às 10h00.

FOX KIDS CUP™

20 países e um só idioma: o futebol.

Patrocinadores:

Danoninho · NET · Passa Tempo Nestlé · Penalty · Ri Happy Brinquedos · SKY · Sucrilhos Kellogg's · Fantasias Sulamericana · Estrela

Apoio:

unicef · Ministério do Esporte · Governo Federal

www.foxkids.com.br